

バスケットボール競技における スクリーンプレーからみた攻撃構造

荻 田 亮, 渡 辺 一 志, 嶋 田 出 雲

The offensive structure on the screen play in basketball

Akira Ogita, Hitoshi Watanabe, Izumo Shimada

キーワード：ショット, 協力攻撃法, 指導方法

(平成10年11月20日受付)

緒 言

バスケットボール競技の攻撃において、戦術はゲームの結果を決定する重要な要素であり、集団スポーツであるという点からみれば、その戦術は個々のプレーヤーにとどまらず、それぞれのプレーヤーが関連し合い、機能し合うことが重要とされる¹⁾。集団によって実践される協力攻撃法はすべてのチームにおいて計画する必要があるとされており²⁾、その重要性は周知の通りである。協力攻撃法におけるプレーヤーの動きには「カット」「ドライブ」「スクリーン」等があげられるが、中でも「スクリーン」は協力攻撃法において、主として使用される動きであるとされている³⁾。

スクリーンプレーは攻撃側プレーヤーの合法的な協力（技術）によりプレーヤーをノーマークの状態にし、成功率の高いショットを意図する動きであるとされている⁴⁾。しかしながら、競技中に行われる全てのスクリーンプレーにおいて、スクリーナー（防御側の進路を遮断しようとするプレーヤー）や、ユーザー（味方プレーヤーのスクリー

ンを利用し、カット、ドライブ、ショットを試行するプレーヤー）が直接ショットに繋がっているわけではなく⁵⁾、一概にスクリーンプレーが成功率の高いショットを意図する動きに直接繋がっているとは言及できないであろう。このことから、スクリーンプレーを使用した攻撃の構造には、直接ショットに繋がるものだけではなく、スクリーンプレーが攻撃の「きっかけ」となり、それに関与していないプレーヤーがショットに繋がるといった構造も考えられ、それらに着目しスクリーンプレーについて検討する必要がある。

本研究では、バスケットボール競技においてショットに対し影響を及ぼしたと判断されるスクリーンプレーの種類とスクリーンプレーからみた攻撃構造について、その指導方法の一指針とすべく分析検討を行った。

方 法

調査の対象は1997年に開催された全国高等学校バスケットボール選手権大会の男子の試合より、

8チームの試合を収録し、ショットに影響を及ぼしたと判断されるスクリーンプレーについて調査した。

ショットに影響を及ぼしたと判断されるスクリーンプレーの構造については、①スクリーンプレーそのものによりノーマークの状態を作りショットを試みる合目的スクリーンプレー（CS）、②ボールを保持しているプレーヤーがスクリーンプレーを行うことにより、防御プレーヤーにカバーリングやヘルプを行わせ、これに関与していない攻撃側プレーヤーにショットのためのノーマークを作り出す擬似的スクリーンプレー（FM）（図1-a）、③ボールに関与のしない地域でのスクリーンプレーにより防御側プレーヤーを引きつけ、カバーリングやヘルプが困難な状態にし⁷⁾、ボールを保持しているプレーヤーにショットのためのノーマークを作り出す補助的スクリーンプレー（AM）（図1-b）に分類を試み、それぞれの頻度を調査した。

また、種々のスクリーンプレーを、①インサイド・スクリーン（ボールを保持しているプレーヤーに対峙する防御者に対しスクリーンをセットする

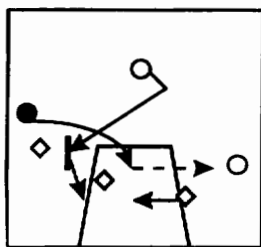
動き、ISS）、②アウトサイド・スクリーン（ボールを保持しているプレーヤーがスクリーンとなる動き、OSS）、③ダウン・スクリーン（リング下方向にコート縦断し、スクリーンをセットする動き、DOS）、④アウェイ・スクリーン（ボールから遠ざかるようにスクリーンをセットする動き、AWS）、⑤バック・スクリーン（防御者の後方からスクリーンをセットする動き、BAS）、⑥クロス・スクリーン（コートを横断しスクリーンをセットする動き、CRS）、⑦ダブル・スクリーン（2人のプレーヤーによってスクリーンをセットする動き、DBS）、⑧トリプル・スクリーン（3人のプレーヤーによってスクリーンをセットする動き、TPS）の8種類に分類し^{3,6,12)}（図2）それぞれの頻度について調査を行った。

結果および考察

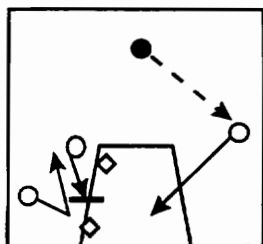
ショットに影響を及ぼすと判断されるスクリーンプレーの構造においては、いずれのチームにおいてもCSが最も高い頻度であった。全体の割合では、CSが55.8%、AMが32.6%、FMが11.6%の順に高い割合を示した（図3）。

CSはスクリーンプレーを行うプレーヤーが直接ショットに繋がるという構造であり、ショットという目標を優先的に狙う合目的な攻撃構造であるといえる。

続いて高い頻度を示したAMは補助的な構造のスクリーンプレーであり、ボールを保持していない2名のプレーヤーにより試行されるものである。すなわち、AMを行うプレーヤーに対峙する防御側プレーヤーが、ボールを保持しているプレーヤーに対してカバーリングやヘルプといった防御行動を行いにくくなると考えられる。AMはいわゆる「おとり」としての協力攻撃行動であるが、これに対し防御側プレーヤーが防御行動を行わなければCSに移行するという構造が考えられる。



1-a. 擬似的スクリーンプレー



1-b. 補助的スクリーンプレー

図1. スクリーンプレーの攻撃構造

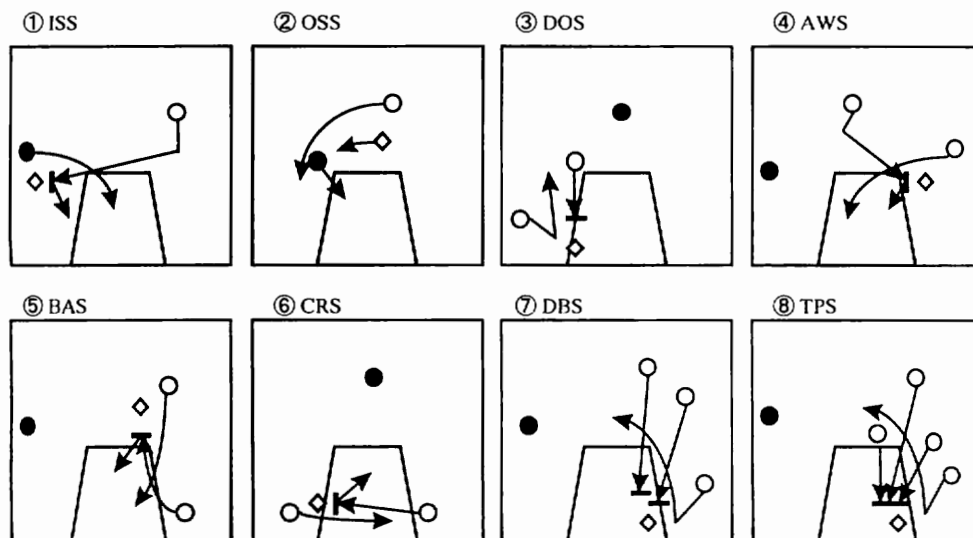


図2. スクリーンプレーの種類における分類

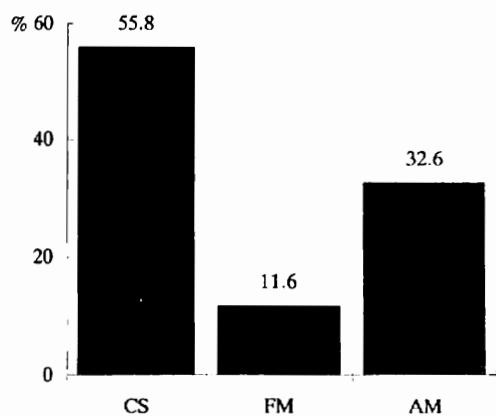


図3. スクリーンプレーの攻撃構造別割合

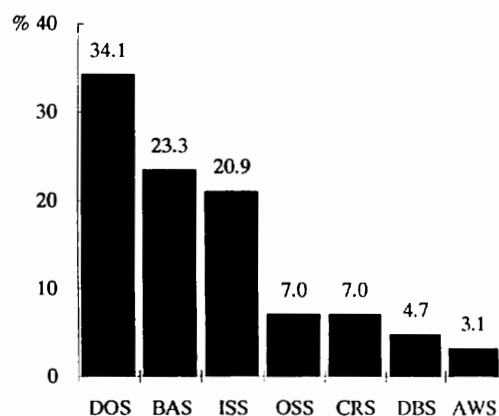


図4. スクリーンプレーの種類別割合

FMはCS、AMに続いて高い頻度を示した。FMはボールを保持しているプレーヤーを含む複数のプレーヤーにより試行されるスクリーンプレーである。その構造としては先ずCSと同様にスクリーンプレーによって対峙を打破しながらショットを狙い、それに対し防御側がヘルプや、カバリングなどの防御行動を行った場合、防御側プレーヤーの圧力が少なくなった味方プレーヤーにパスを行いショットに繋げる構造と考えられる。すなわち、この攻撃構造はCSの延長として発展した

構造であると考察される。

これらのことより、分類したスクリーンプレーの攻撃構造は、それぞれのプレーが防御側のプレーヤーに阻止された場合CS-FM、あるいはAM-CS-FMの段階的な系統が推察される。

スクリーンプレーの種類における割合（図4）は、DOS（34.1%）、BAS（23.3%）、ISS（20.9%）、OSS、CRS（7.0%）、DBS（4.7%）、AWS（3.1%）の順に高い頻度で試行されており、TPSはその試行が認められなかった。DOS、BASに

については競技中における全てのスクリーンプレーの調査においてもその重要性が報告されており^{10,11)}、ショットへの影響からみた調査においても類似した結果を得ることができた。このことは、スクリーンプレーを用いた協力攻撃法におけるDOS、BASの重要性を裏付けるものであり、さらにショットに影響するスクリーンプレーにおいてもその重要性が示唆された。

種々のスクリーンプレーにおける攻撃構造別の割合において、ISSではCSが63.0%、FMが37.0%、AMはその試行が認められなかった。OSSでは、CSが77.8%、FMが22.2%、AMはその試行が認められなかった。DOSではCSが56.8%、FMが2.3%、AMが40.9%であった。AWSではCSが25.0%、AMが75.0%、FMはその試行が認められなかった。BASではCSが50.0%、FMが6.7%、AMが43.3%であった。CRSではCSが33.3%、AMが66.7%、FMはその試行が認められなかった。DBSではCSが66.7%、AMが33.3%、FMはその試行が認められなかった(図5)。

ISS、OSSはボールを保持しているプレーヤーがスクリーンプレーを行うため、ボール保持という点から、その第一目標としてCSが試行され、さらには、そこからFMの試行へと発展するものと考えられ、CS-FM系統に属する攻撃行動であ

ると考えられる。また、AMの頻度が認められないことは、ボールを保持しているという構造に起因していると推察される。

AWS、CRSは、AM、CSの順に高い割合を示していることから、AMを狙いの中心とし、それからCSへと発展する行動と考察される。すなわち、AM-CS-FM系統に属する攻撃行動と推察される。

DOS、BAS、DBSはいずれもCS、AM、FMの順に高い割合を示した。CS、FMの順次性についてはISS、OSSと同様であるが、AMの割合についてはそれと異なりCSに続いて高い割合を示した。このことから、DOS、BAS、DBSについては、CS-FMとAM-CS-FMの両方の系統に属する攻撃行動であると推察される。

ま と め

バスケットボール競技におけるスクリーンプレーからみた攻撃構造について考察した結果をまとめると以下の通りである。

1. ショットに影響を及ぼすと判断されるスクリーンプレーをその構造により分類調査した結果、その割合はCS、FM、AMの順に高い割合を示し、合目的スクリーンプレーの重要性が示唆された。また、CS-FM、AM-CS-FMという攻撃構造の段階的な系統が推察された。
2. 種類別にみたスクリーンプレーにおいては、ショットに繋がるプレーのみならず、あらゆる場面での協力攻撃行動においてDOS、BASの重要性が示唆された。
3. 種類別のスクリーンプレーにおける攻撃構造ではISS、OSSはCS、FMの順に高い頻度であり、AMの攻撃形態は認められなかった。また、AWS、CRSは、AM、CSの順に高い割合で試行されており、FMはの試行は認め

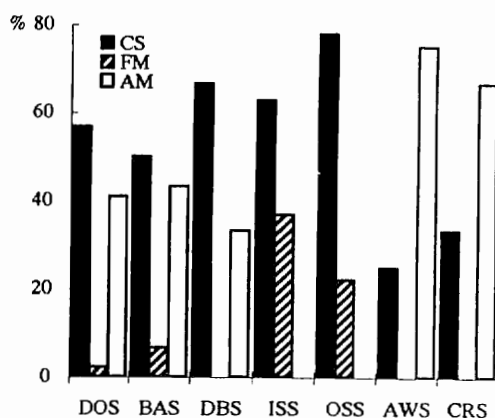


図5. スクリーンプレーの種類別にみた攻撃構造別割合

られなかった。DOS、BAS、DBSにおいてはCS、AM、FMの順に高い割合で試行されていた。これらについて定性的な分類を試みた結果、ISS、OSSはCS-FM系統、AWS、CRSはAM-CS-FM系統、DOS、BAS、DBSは、CS-FM、AM-CS-FMの両系統に属する攻撃行動であると考察された。

バスケットボール競技の攻撃においてスクリーンプレーは重要な要素とされており、様々な協力攻撃法の指導が行われている。今回試みたスクリーンプレーの構造と系統についての分析検討は、それらを指導する上での一指針になるものと考えられる。

文 献

- 1) Bob Knight, Pete Newell, 笠原成元訳：ウィニング・バスケットボール,大修館書店,1993.
- 2) C. L. ウィリアムズ,岡三郎訳：バスケットボール・コーチング,ベースボールマガジン社,1977.
- 3) 原田茂：HARADA'S BASKETBALL,日本文化出版社,1986.
- 4) H. デーブラー,谷釜了正訳：球技運動学,不昧堂出版,239-275,1985.
- 5) 稲垣安二,日高明：バスケットボール,梓出版社,49-54,1989.
- 6) 稲垣安二,清水義明,西尾末広,古沢栄一,石川武：バスケットボールの攻撃の特殊戦術に関する研究—マン・アヘッド・オブ・ザ・ボール系統について—,日本体育大学紀要,11,97-104,1982.
- 7) Jones, D, J : The Box Baseline Inbounds Series, The Basketball Bulletin, Summer 26-29, 1992.
- 8) 倉石平：ディフェンシブバスケットボール,ベースボールマガジン社,40-70,1996.
- 9) Morgan Wootten,水谷豊訳：バスケットボール勝利へのコーチング,大修館書店,1994.
- 10) 荻田亮,渡辺一志,松永智,嶋田出雲：バスケットボール競技におけるスクリーンプレーの研究,大阪市立大学保健体育学研究紀要,32,11-18,1996.
- 11) 荻田亮,渡辺一志,松永智,嶋田出雲：バスケットボール競技におけるスクリーンプレーとショットの繋がりが,大阪市立大学保健体育学研究紀要33,23-29,1997.
- 12) 嶋田出雲：バスケットボール勝利への戦術・戦略：大修館書店,167-182,1992.
- 13) 内山治樹：バスケットボールにおけるエンドライ

ン・アウト・オブ・バウンズ・プレイの構造分析,スポーツ方法学研究,10-1,25-38,1997.

- 14) 吉井四郎：バスケットボール指導全書2,大修館書店,137-172,1990.